

PENGEMBANGAN MEDIA *BINGO PERENCANAAN KARIER* DALAM BIMBINGAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS X MIA DI SMA NEGERI 4 SURABAYA

Agil Dwi Armanta

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
email: agilyoona@gmail.com

Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd.

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 4 Surabaya, peneliti menyimpulkan bahwa banyak ditemukannya siswa yang memiliki tingkat perencanaan karier yang rendah. Hal ini diperoleh dari hasil wawancara dengan Guru BK di SMA Negeri 4 Surabaya. Dari masalah perencanaan karier tersebut sangat diperlukan penanganan untuk membantu siswa mengatasi masalah tersebut. Selain itu penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling sangat terbatas. Guru BK hanya menggunakan media seadanya saja, apalagi menggunakan media untuk membantu memecahkan masalah siswa. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media bimbingan dan konseling, kemudian mengetahui akseptabilitas berdasarkan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Puslijaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Produk yang dihasilkan dalam upaya membantu mengatasi masalah interaksi sosial yaitu media bingo perencanaan karier yang disertai dengan buku panduan pelaksanaan permainan.

Hasil validasi ahli media pada permainan bingo perencanaan karier sebesar 92,85%. Hasil validasi ahli bimbingan dan konseling pada aspek kegunaan media permainan bingo perencanaan karier sebesar 100%, aspek kelayakan sebesar 75%, aspek ketepatan sebesar 75%, dan aspek kepatutan sebesar 81,25%. Sedangkan hasil validasi pengguna Guru BK di SMA Negeri 4 Surabaya pada aspek kegunaan media permainan bingo perencanaan karier sebesar 100%, aspek kelayakan sebesar 75%, aspek ketepatan sebesar 75%, dan aspek kepatutan sebesar 93,75%. Sedangkan hasil validasi ahli media pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 89,98%. Hasil validasi ahli bimbingan dan konseling pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 75,79%. Hasil validasi pengguna Guru BK di SMA Negeri 4 Surabaya pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 94,44%. Keseluruhan persentase hasil validasi jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak diperlukan revisi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga interaksi sosial memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Kata kunci: Bingo perencanaan karier, Perencanaan karier.

ABSTRACT

Based on the results of preliminary studies at SMAN 4 Surabaya, the researcher concluded that many students had low levels of career planning. From the career planning problems, it is urgently needed a treatment to help students overcome these problems. In addition, the use of media in guidance and counseling services is very limited. Counselor only use media sober, letting alone use the media to help solve the problems of students. Development research aims to develop a media guidance and counseling, then determine acceptability based aspects of usability, feasibility, accuracy and propriety development model Borg and Gall (1983), which has been simplified by Tim Puslijaknov (Team Center for Policy Research and Innovation Education Research Council and Development of the Ministry of National Education, 2008). The products produced in an effort to help overcome the problem of career planning, along with manual execution of the game.

Results of media experts' validation on media career planning bingo media at 92,85%. Results of the validation expert guidance and counseling on the usability aspects of the game of career planning bingo media by 100%, amounting to 75% feasibility aspects, aspects of accuracy by 75% and amounted to 81,25% propriety aspect. While the results of the validation Counselor in SMAN 4 Surabaya on the usability aspects of the game of career planning bingo media by 100%, the feasibility aspects of 75%, 75% accuracy aspects, and aspects of the propriety of 93,75. While the results of expert validation media guide for the implementation of the game is judged systematically amount to 89,98%. The results of the validation expert guidance and counseling guide for the implementation of the game is judged systematically by 75,79%. Counselor user validation results in SMAN 4 Surabaya guide for the implementation of the game is judged systematically of 94,44%. The overall percentage of validation results when compared with the product according to the eligibility criteria Mustaji (2005) was very good and did not need revision. It can be concluded that the development of the media career planning meets the criteria of acceptability of products which includes the aspects of usability, feasibility, accuracy and propriety.

Keywords: *Bingo career planning, career planning.*

PENDAHULUAN

Setiap manusia pada umumnya membutuhkan sebuah karier dalam kehidupannya. Karier seseorang bukanlah hanya sekedar pekerjaan apa yang telah dijabatnya, melainkan suatu pekerjaan atau jabatan yang benar-benar sesuai dan cocok dengan potensi-potensi diri dari orang-orang yang menjabatnya, sehingga setiap orang yang memegang pekerjaan yang dijabatnya akan merasa senang untuk menjabatnya, dan mereka akan berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan prestasinya, mengembangkan potensi dirinya, lingkungannya, serta sarana dan prasarana yang diperlukan dalam menunjang pekerjaan yang sedang dijabatnya (Sukardi 1987: 15).

Dalam tahap perkembangan karier menurut Super dalam Winkel dan Sri Hariastuti (2004: 632) mengatakan bahwa “remaja mengalami fase eksplorasi dimana individu memikirkan berbagai alternatif jawaban, tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat. Siswa mulai mengambil keputusan-keputusan tentang masa depan, keputusan tentang apakah akan melanjutkan kuliah atau bekerja dan sebagainya. Siswa SMA telah memiliki minat terhadap pekerjaan yang ditandai dengan memikirkan orientasi masa depannya.

Guru BK mempunyai tanggung jawab atas perencanaan karier siswa, sejak SMP siswa dibimbing untuk dapat mengetahui minatnya. Jadi sejak dini siswa dibimbing untuk merencanakan karier dan pendidikan agar siswa nantinya dapat memilih peminatan yang sesuai dengan dirinya.

Hakikat tugas remaja untuk memenuhi tugas dalam memilih dan merencanakan karier adalah remaja dapat memilih suatu pekerjaan yang sesuai dengan kemampuannya, mempersiapkan diri memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk memasuki pekerjaan tersebut (Yusuf, 2009: 83).

Menurut ABKIN (2007) standart kompetensi kemandirian. “Siswa SMA harus mencapai kemandirian dalam wawasan dan persiapan karier”. Tugas ini terinternalisasi kedalam tiga tahap: (1) pengenalan, yaitu dengan memperelajari kemampuan diri, peluang, dan ragam pekerjaan, pendidikan dan aktifitas yang terfokus pada pengembangan alternatif karier yang lebih terarah; (2) akomodasi yang merupakan internalisasi nilai-nilai yang melandasi pertimbangan pemilihan alternatif karier dan (3) tindakan yaitu dengan mulai mengembangkan alternatif perencanaan karier dengan mempertimbangkan kemampuan, peluang, dan ragam karier.”

Dalam hal ini perencanaan karier akan dilalui oleh semua siswa SMA baik saat kenaikan kelas maupun saat kelulusan. Keputusan yang diambil siswa tersebut memerlukan perencanaan yang matang. Untuk menuju karier yang diinginkan siswa seringkali menemui masalah-masalah yang menghambat perencanaan karier mereka. Sehingga untuk bisa membantu siswa dalam merencanakan karier diperlukan sebuah layanan bimbingan konseling yang bertujuan membantu siswa dalam bidang karier.

Dalam rangka pemberian layanan bimbingan karier pendekatan kelompok, terdapat salah satu layanan

kelompok yaitu bimbingan kelompok. Melalui bimbingan kelompok siswa dapat memanfaatkan semua informasi, tanggapan, dan reaksi dari siswa yang lainnya untuk memecahkan masalahnya.

Terlebih lagi, sekalipun diadakan layanan bimbingan kelompok dibidang karier, masih minim juga konselor yang menggunakan media sebagai alat bantu. Kebanyakan media yang sering digunakan adalah LKS atau *slide power point* sebagai sarana penyampaian materi dan papan media bimbingan yang berisi tentang informasi karier. Sedangkan bagi siswa hal tersebut sudah biasa dan siswa menjadi bertambah bosan dalam mengikuti layanan.

Seperti halnya fenomena yang terjadi di SMA Negeri 4 Surabaya. Menurut hasil wawancara dengan salah seorang Guru BK yang ada, menunjukkan bahwa sekitar 40% dari siswa kelas X (sepuluh) memiliki tingkat perencanaan karier yang tergolong rendah. Selain itu, Guru BK menyarankan untuk mengambil sampel dari kelas MIA.

Berkenaan dengan permasalahan siswa yang memiliki tingkat perencanaan karier yang masih rendah dan sekaligus memberikan inovasi pada Guru BK dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling, maka salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan adalah penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling.

Media yang dimaksud adalah media *bingo perencanaan karier*, yaitu sejenis permainan *bingo* yang sering dimainkan oleh masyarakat di Indonesia pada umumnya. Pemilihan media permainan ini dikarenakan, meskipun siswa sudah menginjak jenjang pendidikan menengah atas, akan tetapi mereka masih menyukai permainan sejenis *bingo*. Permainan sejenis *bingo* tidak hanya diperuntukkan bagi anak-anak saja, melainkan diperuntukkan juga oleh orang yang tergolong remaja ataupun dewasa.

Media *bingo perencanaan karier* ini digunakan dalam *setting* bimbingan kelompok yang oleh Sukardi (2008: 78) diartikan sebagai suatu layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik (konseli) secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari Guru Pembimbing/Konselor) atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dalam kehidupan sehari-hari atau perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk dipertimbangkan dalam pengambilan keputusan atau tindakan tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka bimbingan kelompok dipilih sebagai layanan untuk dapat meningkatkan perencanaan karier siswa dengan menggunakan media *bingo perencanaan karier*.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan *media bingo perencanaan karier* ini adalah model penelitian pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslijaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan

Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Model penelitian dan pengembangan Borg and Gall pada awalnya mempunyai sepuluh tahapan, kemudian disederhanakan oleh Tim Puslajaknov menjadi lima tahapan yaitu:

- 1). Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan.
- 2). Pengembangan produk awal.
- 3). Validasi ahli dan revisi
- 4). Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk.
- 5). Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Karena keterbatasan peneliti, maka langkah-langkah dalam penelitian tersebut diadaptasi sesuai dengan kebutuhan dan hanya sampai pada tahap validasi ahli dan calon pengguna.

validasi produk dilakukan untuk mengetahui tingkat akseptabilitas produk, yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Sedangkan subyek uji produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli (Bimbingan dan Konseling), dan validasi calon pengguna produk.

Subjek uji produk dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Ahli Media yaitu dari dosen jurusan psikologi pendidikan dan bimbingan prodi bimbingan dan konseling yaitu Denok Setiawati S.Pd., M.Pd Kons.
2. Ahli Bimbingan dan Konseling yang berasal dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Prodi Bimbingan Dan Konseling, yaitu Drs. Moch. Nursalim, M.Si.
3. Calon Pengguna Produk yaitu guru BK SMA Negeri 4 Surabaya yaitu Puji Astuti, S.Pd., M.Si.

Instrumen pengumpul data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket/penilaian akseptabilitas produk yang dikembangkan berdasarkan buku *Standards for Evaluation Educational Programs, Project and Materials (The Joint Commite on Standards for Educational Evaluation)* yang terdiri dari empat aspek yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Teknik analisis data menggunakan angket yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian. Data kualitatif ini berupa saran dan komentar dari ahli media, ahli Bimbingan dan Konseling dan Calon pengguna. Dengan kata lain, data kualitatif didapatkan secara deskriptif untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari

N : Jumlah frekuensi (Anas Sudijono, 2001)

Dari rumus tersebut peneliti mengumpulkan data menggunakan angket tertutup dengan tingkat penilaian:

Tabel 3.1 Skala Penilaian

Produk	Jawaban	Skor
Media permainan ular tangga interaksi sosial	Sangat baik (SB)	4
	Baik (B)	3
	Kurang baik (KB)	2
	Tidak baik (TB)	1

Yang kemudian diukur dengan cara sebagai berikut:

$$p = \frac{(4 \times \sum \text{jawaban}) + (3 \times \sum \text{jawaban}) + (2 \times \sum \text{jawaban}) + (1 \times \sum \text{jawaban})}{4 \times \text{jumlah responden keseluruhan}}$$

Untuk memberi makna terhadap angka persentase, sebagai hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut yang ada kaitannya untuk menentukan apakah media *bingo perencanaan karier* harus direvisi atau tidak, dan apakah buku panduan pelaksanaan permainan harus direvisi atau tidak, maka akan digunakan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005: 102) tingkat kelayakan dan kriteria revisi produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Produk

Prosentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu direvisi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan dan Hasil Pengembangan

Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media *bingo perencanaan karier* ini sesuai dengan model pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Puslajaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), dan telah diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peneliti. Sehingga tahapan dalam penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Tahap Analisis Produk yang Dikembangkan.

Tahapan awal dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan studi kepustakaan dan survey lapangan.

Studi kepustakaan dilakukan dengan mengkaji beberapa literatur baik buku, jurnal, maupun artikel-artikel. Hasil dari pengkajian kepustakaan tersebut adalah semakin kuatnya asumsi dari peneliti bahwa perencanaan karier siswa

sangatlah penting terutama bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa hakikat tugas remaja untuk memenuhi tugas dalam memilih dan merencanakan karier adalah remaja dapat memilih suatu pekerjaan yang sesuai dengan kemampuannya, mempersiapkan diri memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk memasuki pekerjaan tersebut (Yusuf, 2009: 83).

Survey lapangan ini dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dengan Guru Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 4 Surabaya. Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut dijelaskan bahwa hasil menunjukkan bahwa sekitar 40% dari siswa kelas X (sepuluh) memiliki tingkat perencanaan karier yang tergolong rendah. Selain itu, Guru BK menyarankan untuk mengambil sampel dari kelas MIA.

2. Pelaksanaan Pengembangan Produk Awal

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini ada dua yaitu: Media bingo perencanaan karier dan buku panduan pelaksanaan permainan.

3. Pelaksanaan Validasi Ahli dan Revisi

a. Validasi Ahli Media.

1. Media Bingo Perencanaan Karier

Berdasarkan hasil validasi ahli media, data kuantitatif yang diperoleh sebesar 92,85%. Sedangkan data kualitatif yang berupa masukan dari ahli media yaitu memperbaiki ukuran papan dan lotre menjadi lebih besar dan Gambar yang kurang jelas/representatif sebaiknya diganti yang lebih jelas.

2. Buku Panduan

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh data kuantitatif sebesar 89,98%. Sedangkan data kualitatif yang berupa masukan dari ahli media yaitu memperbaiki judul dengan menambahkan kata SMA Kelas X pada cover buku panduan dan gambar pada cover buku panduan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

b. Validasi Ahli BK

Validasi ahli BK dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penilaian melalui skala penilaian dan masukan pada kolom komentar dan saran perbaikan. Data validasi ahli BK ini dikumpulkan melalui instrumen penilaian berdasarkan aspek evaluasi program, proyek, dan materi pendidikan dalam buku *Standart For Evaluation Educational Programs, Project, and Materials (The Joint Commite on Standars For Educational Evaluation)*. Hasil dari validasi ahli BK

ini, digunakan sebagai bahan untuk melakukan revisi produk pengembangan.

1. Media Bingo Perencanaan Karier

Rerata yang diperoleh dari Ahli Bimbingan dan Konseling untuk masing-masing aspek yaitu:

- 1).Aspek kegunaan sebesar 100% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- 2).Aspek kelayakan sebesar 75% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah baik dan tidak perlu direvisi.
- 3).Aspek ketepatan sebesar 75% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah baik dan tidak perlu direvisi.
- 4)Aspek kepatutan sebesar 81,25% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah baik dan tidak perlu direvisi.

Sedangkan rerata yang diperoleh dari Ahli Bimbingan dan Konseling untuk keseluruhan aspek sebesar 82,81% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari Ahli BK yaitu media bingo perencanaan karier ini sudah baik dan tidak perlu direvisi.

2. Buku Panduan

Dari hasil Validasi Ahli Bimbingan dan Konseling diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 75,79% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari Ahli BK yaitu buku panduan *bingo perencanaan karier* sudah baik dan tidak perlu direvisi.

4. Pelaksanaan Validasi Calon Pengguna (Guru BK) dan Revisi

Tahap validasi calon pengguna dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penilaian melalui skala penilaian dan masukan pada kolom komentar dan saran perbaikan. Data validasi calon pengguna ini dikumpulkan melalui instrumen penilaian berdasarkan aspek evaluasi program, proyek, dan materi pendidikan dalam buku *Standart For Evaluation Educational Programs, Project, and Materials (The Joint Commite on Standars For Educational Evaluation)*. Hasil dari

validasi calon pengguna ini digunakan sebagai bahan untuk melakukan revisi produk pengembangan.

1. Media Bingo Perencanaan Karier

Berdasarkan hasil validasi calon pengguna, dapat disimpulkan bahwa data kuantitatif yang diperoleh dari masing-masing aspek yaitu:

- 1). Aspek kegunaan sebesar 100% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- 2). Aspek kelayakan sebesar 75% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah baik dan tidak perlu direvisi.
- 3). Aspek ketepatan sebesar 75% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah baik dan tidak perlu direvisi.
- 4) Aspek kepatutan sebesar 93,75% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah baik dan tidak perlu direvisi.

Sedangkan rerata yang diperoleh dari validasi calon pengguna untuk keseluruhan aspek sebesar 85,94% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Data kualitatif penilai akseptabilitas produk diperoleh berdasarkan saran, kritik, komentar dan masukan dari validasi calon pengguna.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari validasi calon pengguna yaitu media *bingo perencanaan karier* yang disusun oleh penulis merupakan media yang dapat membantu dan dapat digunakan Guru BK di sekolah dalam membantu siswa dalam perencanaan atau penetapan karier siswa.

B. Buku Panduan

Buku panduan pelaksanaan *bingo perencanaan karier* ini dinilai berdasarkan sistematika buku panduan baik dari isi, manfaat ataupun makna dalam buku panduan.

Dari hasil validasi calon pengguna produk diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 94,44% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Sedangkan komentar dan saran yang diperoleh dari calon pengguna (Guru BK) yaitu buku panduan permainan *bingo perencanaan karier* yang ditulis penulis cukup membantu Guru BK dalam melaksanakan bimbingan kelompok dengan metode *bingo perencanaan karier* dan panduan tersebut mudah dipahami.

5. Produk Akhir

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

a. Media Bingo Perencanaan Karier

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli Bimbingan dan Konseling, dan Calon Pengguna (Guru BK), media *bingo perencanaan karier* yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

b. Buku panduan

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli Bimbingan dan Konseling, dan Calon Pengguna (Guru BK), buku panduan pelaksanaan *bingo perencanaan karier* yang dikembangkan disini sudah memenuhi kriteria kelayakan produk.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini pada dasarnya menitik beratkan pada pengembangan media bingo perencanaan karier yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan perencanaan karier siswa khususnya jurusan MIA di SMA Negeri 4 Surabaya. Dalam penelitian pengembangan ini tentunya ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu tahap pertama adalah analisi produk yang dikembangkan. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan studi kepustakaan dan survey lapangan. Studi kepustakaan digunakan untuk mengkaji konsep dan teori yang berhubungan dengan perencanaan karier. Survey lapangan ini dengan melakukan observasi dan wawancara langsung dengan Guru BK di SMA Negeri 4 Surabaya.. Hasilnya didapatkan bahwa masih banyak siswa yang mempunyai perencanaan karier yang rendah, terutama siswa di kelas X MIA.

Tahap kedua adalah pengembangan produk awal. Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini ada dua yaitu: Media *bingo perencanaan karier* dan buku panduan pelaksanaan *bingo perencanaan karier*.

Tahap ketiga adalah validasi ahli dan revisi. Berdasarkan hasil validasi ahli media, bahwa data kuantitatif yang diperoleh dari *bingo perencanaan karier*, sebesar 92,85% Sedangkan data kualitatif yang berupa masukan dari ahli media yaitu memperbaiki ukuran papan dan lotre menjadi lebih besar dan gambar yang kurang jelas/representatif sebaiknya diganti yang lebih jelas.. Berdasarkan hasil dari validasi ahli Bimbingan dan Konseling menunjukkan bahwa media bingo perencanaan karier ini ini memenuhi kriteria kegunaan sebesar 100%, kelayakan sebesar 75%, ketepatan sebesar 75% dan kepatutan sebesar

81,25%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 82,81%. Hal tersebut jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan komentar dan saran yang diperoleh dari validasi ahli bimbingan dan konseling yaitu *media bingo perencanaan karier ini sudah baik*. Sedangkan buku panduan pelaksanaan permainan berdasarkan hasil validasi ahli Bimbingan dan Konseling diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 75,79% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan komentar dan saran yang diperoleh dari validasi ahli bimbingan dan konseling yaitu buku panduan *bingo perencanaan karier* sudah baik dan tidak perlu direvisi.

Tahap keempat validasi calon pengguna. Dalam validasi calon pengguna diperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil dari validasi calon pengguna menunjukkan bahwa media bingo perencanaan karier ini memenuhi kriteria kegunaan sebesar 100%, kelayakan sebesar 75%, ketepatan sebesar 75% dan kepatutan sebesar 93,75%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 85,94%. Hal tersebut jika dibandingkan dengan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan komentar dan saran yang diperoleh dari validasi calon pengguna bahwa media *bingo perencanaan karier* yang disusun oleh penulis merupakan media yang dapat membantu dan dapat digunakan Guru BK di sekolah dalam membantu siswa dalam perencanaan atau penetapan karier siswa.

Sedangkan buku panduan pelaksanaan permainan berdasarkan hasil validasi calon pengguna diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 94,44% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan komentar dan saran yang diperoleh dari validasi calon pengguna, yaitu buku panduan permainan *bingo perencanaan karier* yang ditulis penulis cukup membantu Guru BK dalam melaksanakan bimbingan kelompok dengan metode *bingo perencanaan karier* dan panduan tersebut mudah dipahami.

Setelah dilakukan perbaikan baik pada media bingo perencanaan karier dan buku panduan pelaksanaan permainan maka jadilah sebuah produk akseptabilitas, yang berupa media bingo perencanaan karier yang sudah memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Serta buku panduan pelaksanaan permainan yang sudah memenuhi kriteria kelayakan produk.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil validasi ahli media, validasi ahli bimbingan dan konseling dan validasi Calon Pengguna (Guru Bimbingan dan Konseling) bahwa produk pengembangan media *bingo perencanaan karier* memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Keseluruhan perolehan persentase jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sehingga pengembangan media bingo perencanaan karier memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang memenuhi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

B. Saran

Peneliti memberikan saran berkaitan dengan produk yang dihasilkan sesuai dengan hasil produk yang telah dikembangkan sebagai berikut:

a. Bagi Guru BK

Guru BK diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan media permainan *bingo perencanaan karier* pada pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya media permainan *bingo perencanaan karier* ini diharapkan dapat digunakan oleh siswa terutama yang mempunyai perencanaan karier rendah. Selain itu, diharapkan siswa bisa tertarik dan mampu memanfaatkan media *bingo perencanaan karier* (atas bantuan Guru BK ataupun sendiri) dalam upaya meningkatkan perencanaan karier siswa.

c. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan produk ini hanya untuk mengetahui akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan tahapan dalam penelitian pengembangan secara utuh sampai dengan uji coba lapangan skala besar. Selain itu, peneliti selanjutnya perlu membuat inovasi yang lebih menarik lagi dari produk pengembangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Join Commite On Standards For Educational Evaluations.1981. *Standards For Evaluational Educational Program, Project and Materials*. United States. Mc Graw- Hill Book Company

Mustaji.2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.

Sudijono, Anas. 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.

Sukardi, Dewa Ketut dan Desak P.E Nila Kusmiati. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sukardi, Dewa Ketut. 1987. *Bimbingan Karir di Sekolah-Sekolah*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya : Unesa University Press.

Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (Tim Puslijaknov). 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*.

Winkel, WS dan Sri Hastuti. 2004. *Bimbingan Dan Konseling di Institut Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Yusuf, S dan Nurihsan,J .2005. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

